

公開実用平成 2-77089

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 実用新案出願公開

⑫ 公開実用新案公報(U) 平2-77089

⑬ Int. Cl.⁹

A 63 F 9/00

識別記号

1 0 1
1 0 2 Z

庁内整理番号

6533-2C
6533-2C

⑭ 公開 平成 2 年(1990) 6 月 13 日

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全 頁)

⑮ 考案の名称 メダルゲーム機

⑯ 実 願 昭63-156051

⑰ 出 願 昭63(1988)11月30日

⑱ 考 案 者	岩 田 弘	沖縄県那覇市港町 3-2-13	有限会社オリンピア物産内
⑲ 考 案 者	赤 嶺 也 寸 志	沖縄県那覇市港町 3-2-13	有限会社オリンピア物産内
⑳ 出 願 人	有限会社オリンピア物産	沖縄県那覇市港町 3-2-13	
㉑ 代 理 人	弁理士 黒田 博道	外 1 名	

明 細 書

1. 考案の名称

メダルゲーム機

2. 実用新案登録請求の範囲

(1) メダルを使用するメダルゲーム機において、そのメダルゲーム機に投入されたメダルを回収し「当たり」が出たときにメダルを払い出すホッパーと そのホッパーから払い出されるメダルを受け止めて貯留する受け皿と 予め投入しておいたメダルの枚数 及び「当たり」によって払い出されるはずのメダルの枚数を記憶することによって 1 回のプレー毎に メダルを投入すること及び「当たり」が出たときにメダルを払い出すことを省略するクレジット機能とを備えたものとして形成し、上記の受け皿を メダルゲーム機のゲーム機本体から着脱自在とし、 その受け皿がゲーム機本体に取り付けられているか否かを検知して 制御部に出力する検知手段を設け、

その検知手段からの出力によって受け皿がゲーム機本体に取り付けられていないと判断されたときには、制御部によって払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能を作動させることを特徴としたメダルゲーム機。

3. 考案の詳細な説明

「産業上の利用分野」

本考案は、着脱自在の受け皿とクレジット機能とを備えたメダルゲーム機、
更に詳しくは、メダルを使用するゲーム機のメダルの受け皿を取り外した際には払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能が作動する、という特徴を有するメダルゲーム機に関するものである。

「従来の技術」

従来のメダルを使用するメダルゲーム機の代表的なものとして、ここではスロットマシンを例に

とって説明する。

① スロットマシンの正面たる盤面の一部には、ゲームを開始するときにメダルを投入するための投入口が設けられている。プレーヤーがこのスロットマシンで遊ぶためには、まずこの投入口にメダルを投入しなければならない。通常のスロットマシンでは、3枚までの枚数を賭けることができる。

② 投入口へメダルを投入したら、プレーヤーはスタートボタンを押してゲームを開始する。その後、リールのストップボタンを押して回転を停止させたリール上の絵柄の組合せを行って「当たり」が出れば、賭けた枚数に応じたメダルがスロットマシンから払い出され、「当たり」が出なければ賭けた枚数のメダルはスロットマシンに回収される。

投入口から投入されたメダルを回収し、「当たり」が出たときに賭けた枚数のメダルに応じた枚数のメダルを払い出すことは、スロットマシン内部に設けられたホッパーが行う。

「当たり」が出て払い出されるメダルは、スロットマシンの盤面の下方に設けられた受け皿に払い出される。

③ 昔ながらのスロットマシンにおいては、1回のプレー毎に 投入口にメダルを追加しなければならなかったが、最近のスロットマシンには、いわゆるクレジット機能が備えてある。

このクレジット機能とは、予め投入口にいておいたメダルの枚数、及び「当たり」によって払い出されるはずのメダルの枚数を加算記憶し、

1回のプレー毎に 投入されるメダルに相当するメダル枚数を減算記憶し、その記憶されたメダル枚数を表示しておくものである。

このクレジット機能を備えたスロットマシンによれば、予めある程度の枚数のメダルを投入しておけば、プレーヤーは1回のプレー毎にメダルを投入口へ直接投入しなくても連続してプレーすることができる。また、受け皿に払い出されるメダルを投入口に移す手間が^手入らなくなる。

このような利点を持つことから、最近製造され

るスロットマシンのほとんどは このクレジット機能を備えているので、 以下の説明においてはスロットマシン等のメダルゲーム機にはクレジット機能が備わっているものとする。

④ スロットマシンで遊んでいたプレイヤーがそのスロットマシンでのゲームを終え、メダルと景品とを引き替えたい場合には、クレジット機能を解除する。すると、クレジット機能によって記憶されていた枚数のメダルが受け皿に払い出される。

プレイヤーは、この受け皿に貯ったメダルを持って、メダルと景品とを引き替えにゆく。ここで、受け皿に貯ったメダルを持って移動する際に便利であるように、通常この受け皿は スロットマシン本体から着脱自在であるように形成されたものも考案されている。

「考案が解決しようとする課題」

しかしながら、前記のスロットマシンについては、以下のような欠点があった。

プレーヤーが受け皿に貯ったメダルを持って移動する場合には、受け皿をそのスロットマシン本体から取り外して移動する。

プレーヤーは、メダルの入った受け皿を持って移動し、景品引き換え所にもっていった後に、メダルを移して空になった受け皿を元のスロットマシン本体に取り付けるまでの間は、その元のメダルゲーム機には受け皿が存在しないこととなる。

取り外した受け皿を取り付けるまでの間に、もしも別のプレーヤーが受け皿の存在しないそのスロットマシンでゲームを行い、クレジット機能を作動させずにそのゲームで「当たり」を出した場合、ホッパーから払い出されるメダルは払い出し口から飛び出して床に散乱してしまうという不便な事態が予想される。

このような事態は、プレーヤーがあるスロットマシンでゲームを開始する前にそのスロットマシンに受け皿が取り付けられているか否かを確認すれば、防ぐことができる。また、ゲームを開始してしまっても「当たり」を出す前にクレジッ

ト機能を作動させれば、防ぐことができる。しかし、たいていのプレーヤーは 早くスロットマシンで遊びたいという一心でゲームを始めてしまうのが普通である。そのため、ゲームを開始する前に そのスロットマシンに受け皿が取り付けられているか否かを確認する、或いは「当たり」を出す前に クレジット機能を作動させる、ということが余りなく、 前記したような不便な事態は防ぎ難いものであると予想される。

ここで、受け皿をスロットマシン本体から取り外している場合、即ち スロットマシン本体に受け皿がない場合には払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能を作動させ、「当たり」が出ても受け皿にメダルが払い出されないようにすれば、 前記のような事態を解決することができると考えられる。

しかしながら、スロットマシン本体に受け皿がない場合には、払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能を作動させて「当たり」が出ても受け皿にメダルが払い出されないようにする

ようなスロットマシンは、今までは存在しなかった。

以上の説明はスロットマシンを例にとって行ったが、クレジット機能と着脱自在の受け皿とを備えたメダルゲーム機においては、同様の不便な事態が予想される。

「課題を解決するための手段」

以上のような欠点を鑑み、本考案者は、クレジット機能と着脱自在の受け皿とを備えたメダルゲーム機のゲーム機本体に受け皿がない場合には、払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能を作動させるようにする手段がないかと考え、本考案に至ったものである。

即ち、本考案によれば、メダルを使用するメダルゲーム機において、そのメダルゲーム機に投入されたメダルを回収し「当たり」が出たときにメダルを払い出すホッパーと そのホッパーから払い出されるメダルを受け止めて貯留する受け皿と 予め投入しておいた

メダルの枚数 及び「当たり」によって払い出されるはずのメダルの枚数を記憶することによって 1 回のプレー毎に メダルを投入すること及び「当たり」が出たときにメダルを払い出すことを省略するクレジット機能とを備えたものとして形成し、上記の受け皿を メダルゲーム機のゲーム機本体から着脱自在とし、その受け皿がゲーム機本体に取り付けられているか否かを検知して 制御部に出力する検知手段を設け、その検知手段からの出力によって受け皿がゲーム機本体に取り付けられていないと判断されたときには、制御部によって払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能を作動させることを特徴としたメダルゲーム機、が提供される。

「作用」

本考案に係るメダルゲーム機の作用を説明する。

- (1) あるプレーヤーが本考案に係るメダルゲーム機で遊び、その後そのゲーム機本体から受け皿を取り外し、その受け皿を持って移動してしまった

とする。

この時点では 受け皿がゲーム機本体に取り付けられていないことを検知手段が制御部に出力しており、制御部が払い出されるメダルをクレジットするように命令している。従って、そのメダルゲーム機で別のプレーヤーがメダルを投入し クレジット機能を作動させる命令を行わないでゲームを開始し、「当たり」を出しても、ホッパーから受け皿へメダルが払い出されることはなく、受け皿へ払い出されるはずのメダルは必ずクレジットされる。

(2) 受け皿をゲーム機本体に取り付ける。すると検知手段は、受け皿が取り付けられた旨を制御部に出力する。その出力を受けた制御部は、ゲーム機本体を通常の状態に戻す。即ち、クレジット機能を作動させるか否かは、プレーヤーが選択できるようにする。

「実施例」

以下、本考案を実施例によって更に詳しく説明

するが、本考案が以下に記す実施例に限られないことは明らかであろう。

第1図は本考案のメダルゲーム機とその受け皿との着脱の様子を示す側面図であり、第2図は本考案のメダルゲーム機とその受け皿の着脱の様子を示す平面図である。

第3図は、本考案のメダルゲーム機とその受け皿との着脱の様子を示す部分拡大斜視図である。

以下に、本実施例の構成を第1図から第3図に基づいて説明する。

メダルゲーム機のゲーム機本体10は箱状体をしており、プレーヤーがゲームをする際に向かう正面を盤面11としている。

盤面11の上方にはゲームを開始する際にメダルを投入するための投入口12、盤面11の下方には「当たり」が出た場合にメダルを払い出すための払い出し口13が設けられている。

又、このメダルゲーム機は、クレジット機能50を有していることから、クレジットされたメダ

ル枚数を表示する表示部 5 1 が盤面 1 1 に設けられている。

盤面 1 1 の払い出し口 1 3 の下方には、2つの端子 3 0 が水平に固定されている。この両端子 3 0 は、後記する制御部 4 0 につながれている。また、端子 3 0 は盤面 1 1 に固定された小径部 3 2 をこの小径部 3 2 先端に連続して設けられた大径部 3 1 とから形成され、後記する受け皿 2 0 を取り付けするためのフックを兼ねている。

払い出し口 1 3 の下方には、払い出し口 1 3 から払い出されるメダルを受け取って貯留するための伝導性のある金属でつくられた受け皿 2 0 が設けられている。この受け皿 2 0 は概ね四分割円柱形をしており、その長方形平面のひとつを開口して払い出し口 1 3 から払い出されるメダルを貯留する凹部 2 1 としている。また、もうひとつの長方形平面には、両端子 3 0 に対応する位置に2つの貫通孔たる端子孔 2 2 を有している。この端子孔 2 2 は、端子 3 0 の大径部 3 1 の直径よりも大きな大径孔の上方に、大径部 3 1 の直径

よりも小さく、小径部 32 の直径よりも大きな直径の長円形孔を連続して位置させてひとつにしたような略だるま形状を有する孔である。

ゲーム機本体 10 に受け皿 20 を取り付けるには、端子孔 22 の大径孔部分に大径部 31 を貫通させ、小径部 32 と端子孔 22 の長円形孔部分とを一致させるように受け皿 20 を引き下げることによって行う。このような端子 30 と端子孔 22 とによって、受け皿 20 はゲーム機本体 10 と着脱自在になっている。

ゲーム機本体 10 に取り付けられた受け皿 20 は、伝導性のある金属でつくられているので、受け皿 20 を盤面の端子 30 に取り付けることによって両端子 30 を導通させることとなる。即ちこの実施例では両端子 30 と伝導性のある金属でつくられている受け皿 20 とによって検知手段が形成されている。また、受け皿 20 を取り付けると、払い出し口 13 から払い出されるメダルを受け皿 20 の凹部 21 で受け止めて貯留することができる。

ゲーム機本体 10 に受け皿 20 が取り付けられて両端子 30 が導通した場合には、ゲーム機本体 10 に設けられた制御部 40 に導通した旨を出力する。その出力を受けた制御部 40 は、クレジット機能 50 を作動させる命令は行わない。即ち、クレジット機能 50 を作動させるか否かの選択をプレーヤーに委ねる。

逆に制御部 40 は、両端子 30 が導通した旨の出力を受けていなければ、払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能 50 を作動させる。

そのほかに、受け皿 20 がゲーム機本体 10 に取り付けられていない場合には、制御部 40 からの命令によって、受け皿 20 をゲーム機本体 10 に取り付けよう促す表示をする機能を盤面 11 に備えているものとする。

以下に、本実施例の作用について説明する。

- (1) あるプレーヤーが本考案に係るメダルゲーム機で遊び、その後そのゲーム機本体 10 から受け皿 20 を取り外し、その受け皿 20 を持って移動

してしまったとする。

すると、端子30を導通させるための受け皿20が存在しないので、両端子30は導通しない。両端子30から導通している旨の出力がないので、制御部40が払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能50を作動させて払い出されるメダルをクレジットするよう命令する。従って、そのメダルゲーム機で別のプレーヤーがメダルを投入しクレジット機能50を作動させることなくゲームを開始し、「当たり」を出しても、ホッパーから受け皿20へメダルが払い出されることはなく、払い出されるはずのメダルは必ずクレジットされる。同時に、制御部40からの命令によって、受け皿20をゲーム機本体10に取り付けるよう盤面11に表示している。

(2) 受け皿20をゲーム機本体10に取り付ける。すると端子30は受け皿20を導体として導通し、受け皿20がゲーム機本体10に取り付けられた旨を制御部に出力する。その出力を受けた制御部40は、メダルゲーム機を通常の状態に戻す。

即ち、クレジット機能50を作動させるか否かは、プレイヤーの選択に委ねる。同時に、制御部40からの命令によって、盤面11にて行っていた受け皿20をゲーム機本体10に取り付けるよう促す表示を解除する。

以下に、本実施例の効果について説明する。

本実施例によれば、クレジット機能50を有するメダルゲーム機において、払い出し口13の下方に取り付けた受け皿20を着脱自在とし、取り付けられた受け皿13に接触するように端子30を設け、ゲーム機本体10に受け皿20を取り付けられた際には両端子30は導通するものとしてメダルゲーム機を形成した。そして、このメダルゲーム機においては両端子30が導通していなければ、制御部40が払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能50を作動させることとし、同時に受け皿20をゲーム機本体10に取り付けるように促す表示を盤面11に行うこととした。

この実施例によれば、受け皿 20 をゲーム機本体 10 から取り外すことができるので、メダルを受け皿 20 ごと運べるので便利である。更に、ゲーム機本体 10 に受け皿 20 が取り付けられていれば、制御部 40 がそのメダルゲーム機を通常の状態 即ち、クレジット機能 50 を作動させるか否かは、プレーヤーが選択できる状態とする。逆に、受け皿 20 をゲーム機本体 10 から取り外して移動している場合 即ち、ゲーム機本体 10 に受け皿 20 がない場合には、そのメダルゲーム機においては払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能 50 が作動する。

従って、受け皿 20 をゲーム機本体 10 から取り外してしまったとき、「当たり」を出した際にホッパーから払い出されるはずのメダルは必ずクレジットされるので、払い出し口 13 からメダルが飛び出して床に散乱してしまう、という不便な事態を防ぐことができる。

また、受け皿 20 をゲーム機本体 10 に取り付けよう促す表示が盤面 11 にされているので、

受け皿 20 をゲーム機本体 10 に取り付ければ、クレジット機能 50 を解除することもできる旨をプレーヤーに伝えることができる。

以下に、本実施例のバリエーションについて説明する。

(1) 受け皿 20 は伝導性のある金属でつくられているとして説明したが、これに限られるものではない。

例えば受け皿 20 を形成する材料に関し、受け皿 20 をゲーム機本体 10 に取り付けた際に両端子 30 を導通させることができるような箇所を部分的に伝導性のある材料にて形成することは可能である。この場合、受け皿 20 をゲーム機本体 10 の適正な位置に取り付けた際に両端子 30 を導通させることができるような箇所のみを部分的に伝導性のある材料にて形成し、その他の部分の材料を非伝導材料にて形成する。すると、受け皿 20 をゲーム機本体 10 の適正な位置に取り付けなければ払い出されるメダルをクレジットする

クレジット機能50が作動するようにすることもできる。このように形成した受け皿20を用いれば、受け皿20がゲーム機本体10の適正な位置に取り付けられずに傾いていた場合にも、払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能50が作動して受け皿20へのメダルの払い出しが行われないので、払い出されたメダルが受け皿20の凹部21からこぼれてしまう、といった事態を防ぐこともできる。

(2) 本実施例においては、受け皿13がゲーム機本体10に取り付けられていない場合には、制御部40がクレジット機能50を作動させ、「当たり」が出ても払い出されるはずのメダルは必ずクレジットされるとして説明した。しかし、受け皿13がゲーム機本体10に取り付けられていない場合に作動させるクレジット機能としては、次のような機能としたバリエーションが考えられる。

① 「当たり」が出た場合に払い出されるメダルをクレジットするのみならず、投入口12から投入されたメダルの枚数が1回のプレーの規定枚数

よりも多かった場合、或いはメダル詰まりによる投入メダルのキャンセルの場合に、制御部40からの命令によって、メダルをクレジットする。

こうすると、受け皿20がゲーム機本体10に取り付けられていなくても受け皿20に送り出される可能性がある全てのメダルがクレジットされるので、払い出し口13からメダルが飛び出して床に散乱してしまうことを防ぐことができる。

② 制御部40からの命令によって、投入口12から投入されたメダルをすべてクレジットし、クレジットされたメダル枚数の範囲内でのみゲームが行えるようにしてしまうこともできる。このようなクレジット機能を採用した場合には、プレイヤーがクレジット機能を作動させる命令を行っていないにも拘らず投入したメダルが自動的にクレジットされてしまう。すると、受け皿20がゲーム機本体10に取り付けられていない旨をプレイヤーに間接的に伝えることとなり、プレイヤーが受け皿20がないことを悟り易いという効果がある。

(3) 本実施例においては、受け皿 13 がゲーム機本体 10 に取り付けられたか否かを検知する手段を、2つの端子 30 と その両端子 30 を導通させる伝導性のある金属でつくられている受け皿 20 とを用いた検知手段として説明した。しかし本考案にかかるメダルゲーム機は、これに限られるものではない。例えば、他の検知手段として、受け皿 20 がゲーム機本体 10 に取り付けられたか否かを検知するためのセンサーを使用することもできる。そのようなセンサーとしては、光センサー、磁気センサー、受け皿 13 の重量を検知する圧力センサー等が考えられる。

よって、検知手段としてこれらのセンサーのいずれかを用いて、受け皿 20 がゲーム機本体 10 に取り付けられたか否かを検知することとしてもよい。

(4) 本実施例においては、制御部 40 はゲーム機本体 10 に設けられたものとして説明した。しかし、本考案に係るメダルゲーム機はこれに限られるものではない。例えば、複数のメダルゲー

ム機をまとめて管理する集中管理室に制御部 40 を設けても、本考案のメダルゲーム機を実施することができる。

(5) 本実施例においては、受け皿 20 をゲーム機本体 10 に着脱自在とするための手段として、フックを兼ねた端子 30 と その端子 30 に対応させた受け皿 20 に設けた端子孔 22 とによって行うものとして説明したが、本考案に係るメダルゲーム機はこれに限られるものではない。

「考案の効果」

以上説明したように、本考案によれば、受け皿がゲーム機本体に取り付けられているか否かを検知して出力する検知手段を設け、その検知手段からの出力によって受け皿が取り付けられていないと判断したときには払い出されるメダルをクレジットするクレジット機能が作動することとしたメダルゲーム機を提供した。

これによれば、プレーヤーは、受け皿ごとメダルを移動することができる。

又、受け皿をゲーム機本体に取り付けている場合には、クレジット機能を作動させるか否かはプレイヤーが選択できる。

更に、受け皿をゲーム機本体から取り外してしまったときには、「当たり」を出した際にホッパーから払い出されるはずのメダルは必ずクレジットされるので、払い出し口からメダルが飛び出して床に散乱してしまう、という不便な事態を防ぐことができる。

本考案には、以上のような効果がある。

4. 図面の簡単な説明

第1図は本考案のメダルゲーム機とその受け皿との着脱の様子を示す側面図であり、第2図は本考案のメダルゲーム機とその受け皿の着脱の様子を示す平面図である。

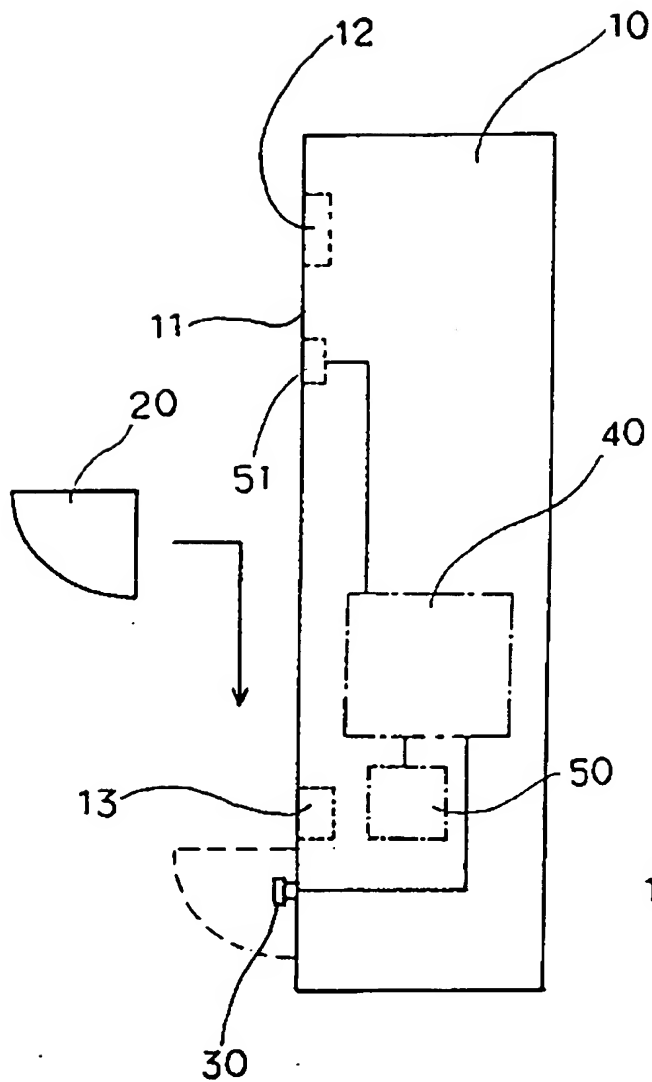
第3図は、本考案のメダルゲーム機とその受け皿との着脱の様子を示す部分拡大斜視図である。

10：ゲーム機本体 11：盤面

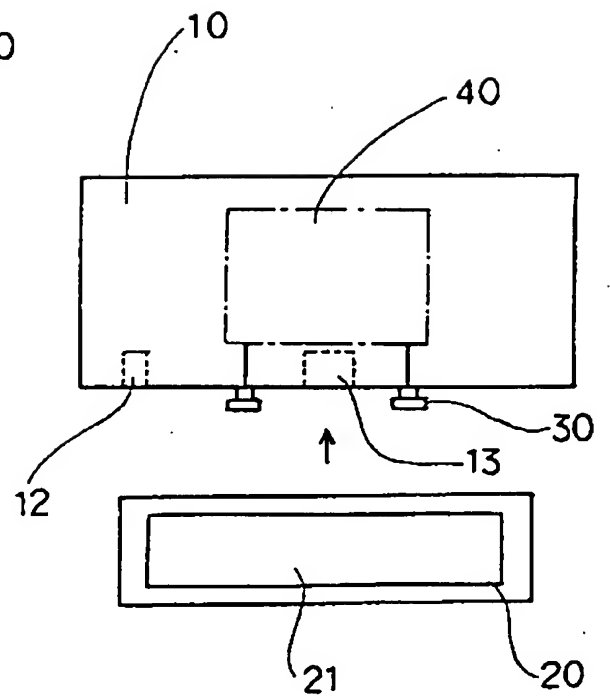
1 2: 投入口	1 3: 払い出し口
2 0: 受け皿	2 1: 凹部
2 2: 端子孔	
3 0: 端子	3 1: 大径部
3 2: 小径部	
4 0: 制御部	
5 0: クレジット機能	5 1: 表示部

代理人 弁理士 黒田 博道

第 1 図



第 2 図



代理人 弁理士 黒田 博道

5485

実開 2- 77089

第 3 図

